

PERMAINAN TRADISIONAL “ENGKLING” UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBAHASA, INTERAKSI SOSIAL, DAN SARANA PENDIDIKAN ANTI KORUPSI PADA SISWA SEKOLAH DASAR DI KOTA MADIUN

Eni Winarsih

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni IKIP PGRI Madiun

enwasih@yahoo.com

Abstract

Classical and conventional teaching and learning indonesian language tends to make the students' interest decrease and they seem do not care it. It happens because indonesian language has became the second mother tongue after their dialect. Technology in any kinds of games that they are play everyday make them to be individualized children and can not make social interaction with other people well. In fact, there are few children who rarely play traditional games. It happens because they think that traditional game is old-fashioned and not interesting. The aims of this research are to implement and know the effect of “Engkling” games to increase the language skill, social interaction, and media for anti-corruption education for elementary students in Madiun Regency.

This research is action research which examine the idea in the form of media and learning strategy using traditional game “Engkling”. The subject of this research are students of MIN Manisrejo Madiun. The collecting data is done by doing some test, observation, and interview. Technique of data validity which is used in this research is data triangulation (source), method triangulation, and informant review. Data analysis using descriptif comparative and critical analysis technique.

Traditional game “engkling” is efective to increase the students' language skill, social interaction, and media for anti-corruption education for elementary students in Madiun Regency. It can be seen from the increasing of teaching and learning qualities. It involves the increasing of their: (1) discipline; (2) interest; (3) activity; (4) the students' are more active in joining the learning process; (5) responsibility. The values of the anti-currupction education which is taught are thrutful, discipline, and brave. Moreover, the increasing of language skill can be seen from the students' writing mark that is 81,65 and speaking mark that is 82,65. The KKM is 80, so it can be said that both mark are more than KKM. The mark for students' social interaction is from the observation through group activities and the result of their mark is 83,25.

Keywords: Engkling game, language skill, social interaction, anti-corruption education

A. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Indonesia yang klasikal dan konvensional cenderung mengakibatkan gairah belajar siswa menurun. Kecenderungan ini membawa pada sikap siswa yang apatis, mudah lelah, mengantuk, tidak kompetitif, dan meremehkan bahasa Indonesia karena telah menjadi bahasa ibu kedua setelah bahasa daerah. Banyak siswa yang beranggapan bahwa tanpa mempelajari dengan serius pun, siswa dapat menggunakan bahasa Indonesia dengan baik. Hal ini menyebabkan menurunnya kemampuan berbahasa Indonesia siswa baik secara tulis maupun lisan, yang ditunjukkan dengan rendahnya minat dan kemampuan siswa dalam mengkomunikasikan pikiran dan perasaannya (berpendapat).

Wina Sanjaya (2005: 35) menyatakan bahwa pembelajaran secara umum tidak hanya dalam pembelajaran bahasa Indonesia saja, seharusnya mampu mengembangkan tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang. Untuk itu, proses pembelajaran perlu direncanakan secara jelas agar tercipta suatu aktivitas belajar yang kondusif bagi siswa. Kerja sama semua pihak, baik guru, siswa, dan pengelola kebijakan menjadi salah satu faktor pendukung tercapainya tujuan yang diharapkan.

Pembelajaran bahasa Indonesia harus mampu memberikan proporsi yang cukup dalam penanaman konsep dan praktik berbahasa melalui proses pembelajaran yang mempertimbangkan ketepatan metode dan media yang dipilih oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa yang meliputi kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara terarah dan seimbang. Kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia

dipadukan dengan permainan engkling yang telah dikenal siswa, sehingga secara aktif dan gembira siswa dapat mempelajari dan mempraktikkan materi pelajaran bahasa Indonesia dengan mudah.

Pada prinsipnya pembelajaran bahasa harus menekankan kepada pembelajaran berbahasa bukan pembelajaran bahasa. Prinsip pembelajaran bahasa yang harus dipahami oleh guru (Bambang Yulianto, 2008: 2-5) dapat diuraikan sebagai berikut: (a) Pembelajaran bahasa Indonesia harus diarahkan untuk lebih banyak memberikan porsi kepada pelatihan berbahasa yang nyata. Pelatihan melalui keterampilan berbahasa yang produktif (berbicara dan menulis) dan juga yang reseptif (melalui membaca dan menyimak), harus didasarkan kepada bahasa yang nyata, yang dekat dengan kehidupan dan lingkungan siswa. Bahasa yang digunakan harus sesuai dengan situasi kebahasaan, baik bahasa resmi maupun tidak resmi; (b) Aspek kebahasaan (tata bahasa) diajarkan hanya untuk membetulkan kesalahan ujaran atau tulisan siswa. Porsi pembelajaran kebahasaan (aspek tata bahasa) bukan menjadi yang utama; (c) Keterampilan berbahasa nyata yang menjadi tujuan utama dalam pembelajaran. Untuk mewujudkannya guru dapat memberikan tugas di luar kelas untuk menjangkau kegiatan kebahasaan yang memerlukan situasi di luar kelas; (d) Membaca sebagai alat untuk belajar (reading for learning). Pembelajaran bahasa Indonesia harus dapat menumbuhkan minat siswa untuk menyenangkan kegiatan membaca. Melalui kegiatan membaca siswa dapat belajar apa saja dan di mana saja; (e) Menulis dan berbicara adalah sebagai alat berekspresi dan

menyampaikan gagasan. Kegiatan berbahasa yang produktif, baik melalui membaca dan menulis harus mendapat perhatian yang serius oleh guru, karena sangat berguna untuk membekali siswa dengan kompetensi yang sangat dibutuhkan dalam masyarakat; (f) Kelas sebagai tempat berlatih menulis, membaca, dan berbicara dalam bahasa; (g) Penekanan pengajaran sastra pada membaca sebanyak-banyaknya karya sastra. Kegiatan membaca karya sastra (puisi, cerpen, novel) haruslah menjadi bagian kehidupan siswa; (h) Pengajaran kosakata harus diarahkan untuk menambah kosakata siswa. Peambahan kosakata ini harus memperhatikan factor gradasi, artinya baik jumlah maupun tingkat kesulitannya harus meningkat.

Berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran bahasa ini terlihat bahwa focus pembelajaran bahasa adalah memperbanyak berlatih di dalam kelas menggunakan bahasa yang baik dan benar sesuai dengan situasi.

Proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari interaksi social. Interaksi sosial adalah hubungan dan pengaruh timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Maryati dan Suryawati (2003) menyatakan bahwa, "Interaksi sosial adalah kontak atau hubungan timbal balik atau interstimulasi dan respons antar individu, antar kelompok atau antar individu dan kelompok".

Semua tindakan sosial melahirkan aksi dari seorang individu dan menimbulkan reaksi dari individu lain. Karena adanya sifat pengaruh mempengaruhi satu sama lain, maka tindakan ini menyebabkan hubungan sosial. Jika hubungan sosial tersebut berlangsung secara timbal balik maka akan menyebabkan terjadinya interaksi

sosial. Suatu tindakan bisa disebut sebagai interaksi sosial jika memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (a) jumlah pelakunya lebih dari satu orang; (b) adanya komunikasi antara pelakunya dengan menggunakan simbol-simbol atau lambang; (c) adanya dimensi waktu yang meliputi masa lalu, masa kini dan masa yang akan datang; (d) adanya tujuan yang akan dicapai dari hasil-hasil interaksi sosial tersebut.

Interaksi sosial merupakan salah satu bentuk keterampilan sosial. Keterampilan sosial adalah keterampilan atau strategi yang digunakan memulai ataupun mempertahankan suatu hubungan yang positif dalam interaksi sosial, yang diperoleh melalui proses belajar dan bertujuan untuk mendapatkan hadiah atau penguat dalam hubungan interpersonal yang dilakukan.

Pendidikan antikorupsi merupakan salah satu bagian dalam pendidikan karakter yang ditanamkan kepada siswa. Akhmad Sudrajat (2010) mengemukakan bahwa pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME), diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia insan kamil. Dalam pendidikan karakter di sekolah, semua komponen (stakeholders) harus dilibatkan, termasuk komponen-komponen pendidikan itu sendiri, yaitu isi kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, kualitas hubungan, penanganan atau pengelolaan mata pelajaran, pengelolaan sekolah, pelaksanaan aktivitas atau kegiatan ko-kurikuler, pemberdayaan sarana prasarana, pembiayaan, dan ethos kerja seluruh warga dan lingkungan sekolah.

Sedangkan menurut pendapat pengembangan staf dan pengembangan kurikulum yang sedang berlangsung.

Pendidikan anti korupsi di sekolah dasar diterapkan dalam materi untuk kelas 4, 5, dan 6 SD disisipkan kedalam beberapa mata ajaran diantaranya pelajaran Agama, Bahasa Indonesia, Matematika, IPA/IPS dan Kesenian dan Budaya. Materi Anti Korupsi untuk siswa SD terdiri dari 7 nilai: Kejujuran, Keberanian, Tanggung jawab, Kesederhanaan, Kepedulian, Daya Juang, dan Keadilan (KPK, 2011)

Permainan tradisional disebut juga permainan rakyat. Setiap bangsa di dunia ini umumnya mempunyai permainan rakyat. Kegiatan ini juga termasuk folklor karena diperoleh melalui warisan lisan. Terlebih pada permainan rakyat kanak-kanak, karena dalam permainan ini disebarkan hampir murni melalui tradisi lisan dan banyak di antaranya disebarluaskan tanpa bantuan orang dewasa seperti orang tua atau guru sekolah mereka (James Danandjaja: 2007).

Permainan tradisional sering disebut juga permainan rakyat, merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan. Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasar kebutuhan masyarakat setempat (Yunus: 1981). Kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam lingkungannya, oleh karena permainan ini selalu menarik, menghibur sesuai dengan kondisi masyarakat saat itu.

Permainan tradisional menurut Yunus (1981) umumnya bersifat rekreatif, karena banyak memerlukan kreasi anak. Permainan ini biasanya merekonstruksi berbagai kegiatan sosial dalam masyarakat. Seperti : pasaran yang

menirukan kegiatan jual beli, jaranan yang menirukan orang yang sedang melakukan perjalanan dengan naik kuda, permainan menthok-menthok yang melambangkan kemalasan.

Berdasarkan perbedaan sifat permainan, maka permainan rakyat (*folk games*) dibagi menjadi dua golongan besar yaitu permainan untuk bermain (*play*) dan permainan untuk bertanding (*game*). Perbedaan permainan bermain dan permainan bertanding, adalah yang pertama lebih bersifat mengisi waktu senggang, sedangkan yang kedua bersifat (1) terorganisasi; (2) perlombaan (*competitive*); (3) harus dimainkan paling sedikit dua orang peserta; (4) mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan siapa yang kalah; (5) mempunyai peraturan permainan yang telah diterima bersama oleh peserta (Roberts & Sutton Smith dalam Danandjaja: 2007).

Dari pendapat di atas, dapat ditarik pengertian bahwa permainan tradisional adalah bagian dari folklor karena sudah ada sejak dahulu dan diwariskan secara turun temurun secara lisan.

Permainan tradisional dapat memberikan manfaat bagi perkembangan kejiwaan anak. Manfaat positif lebih banyak daripada pengaruh negatif yang diberikan. Di antara manfaat permainan tradisional tersebut dapat ringkas sebagai berikut: (a) menumbuhkan kreativitas pada anak; (b) mengembangkan kecerdasan majemuk anak, yang meliputi kecerdasan intelektual, kecerdasan emosi dan personal antaranak, kecerdasan logika, kecerdasan kinestetik, kecerdasan natural, kecerdasan musikal, kecerdasan spatial, dan kecerdasan spiritual anak (Susanti, dkk.; 2010).

Selain manfaat di atas, permainan tradisional biasanya dibuat langsung

oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan. Selain itu, permainan tradisional tidak memiliki aturan secara tertulis. Biasanya, selain aturan yang sudah umum digunakan, ditambah dengan aturan yang disesuaikan dengan kesepakatan para pemain. Di sini juga terlihat bahwa para pemain dituntut untuk kreatif menciptakan aturan-aturan yang sesuai dengan keadaan mereka.

Istilah “Engkling” digunakan di Jawa Timur, adalah permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah dengan membuat gambar kotak-kotak, kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya. Permainan ini luas penyebarannya. Di Amerika Serikat dikenal dengan nama *hopscoth*, di Belanda dikenal dengan nama *hingen* (James Danandjaja: 2007).

Permainan ini juga luas penyebarannya di Indonesia, dapat ditemui di Sumatera, Jawa, Bali, Kalimantan dan Sulawesi. Di setiap wilayahnya dikenal dengan nama yang berbeda. Di Jawa permainan ini disebut Engklek dan biasanya dimainkan oleh anak-anak perempuan.

Pembelajaran dengan memanfaatkan permainan tradisional Engkling mengajak siswa untuk berimajinasi dan berkreasi menyusun kata dan kalimat sesuai materi yang diberikan, menjaga kebugaran jasmani, melatih pengendalian diri, dan teknik pengorganisasian anggota dalam kelompok bermain. Melalui kegiatan ini siswa dapat belajar menyusun pantun, puisi, lirik lagu daerah/nasional, mengisi kalimat rumpang, menyusun ide pokok

cerita melalui gambar, menyusun peribahasa, menyusun kalimat petunjuk penggunaan alat, menyusun kalimat berita, pidato, dan materi pelajaran lainnya yang disesuaikan kurikulum siswa.

B. Metode

Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan (*action research*) yang merupakan tindakan yang menekankan kepada kegiatan (tindakan) dengan mengujicobakan suatu ide ke dalam praktik atau situasi nyata dalam skala mikro, yang diharapkan kegiatan tersebut mampu memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Tindakan yang akan dilakukan yaitu mengkreasi permainan tradisional *Engkling* dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia pada sekolah dasar kelas rendah di Kota Madiun. Pengambilan sekolah sebagai lokasi penelitian dilaksanakan dengan *purposive* berdasarkan kondisi siswa dan prestasi sekolah yang dianggap lebih rendah dari sekolah lain, sebagai subjek yang diteliti adalah siswa kelas V MIN Maanisrejo Madiun.

Sesuai dengan tujuan, metode dan jenis sumber data yang digunakan, maka teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi: 1) observasi, 2) teknik wawancara mendalam, 3) angket, 4) Tes/Pemberian Tugas.

Agar penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, maka diperlukan adanya validitas data. Teknik validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Triangulasi data (sumber), yaitu menggali data yang sejenis dari berbagai sumber data yang berbeda.
2. Triangulasi metode, yaitu menggali data yang sama dengan menggunakan

metode pengumpulan data yang berbeda.

3. *Review* informan, data yang sudah diperoleh mulai disusun sajian datanya kemudian dikomunikasikan dengan informannya, khususnya yang dipandang sebagai informan pokok (*key informant*).

Teknik analisis yang digunakan adalah dengan menganalisis secara deskriptif komparatif dan teknik analisis kritis, yakni dengan membandingkan nilai tes antarsiklus dan mencakup kegiatan untuk mengungkapkan kelemahan dan kelebihan kinerja guru dan siswa dalam proses belajar mengajar berdasarkan kriteria normatif yang diturunkan dari kajian teoretis maupun dari ketentuan yang ada (Sarwiji Suwandi, 2008: 70).

C. Hasil Penelitian

Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah dasar di Kota Madiun, yang diambil sebagai lokasi penelitian yaitu MIN Manisrejo, dengan alamat Jalan Tanjung Raya No. 16 Kota Madiun. Letak sekolah ini sangat strategis, mudah dijangkau. Alasan pemilihan lokasi penelitian adalah sebagian besar siswa di sekolah ini berasal dari kota dengan tingkat pendidikan dan ekonomi orang tua menengah ke atas, pola hidup dan kebiasaan siswa yang serba modern membuat mereka tidak mengenal permainan tradisional. Selain itu, prestasi siswa di sekolah ini cenderung kurang baik, sehingga perlu upaya peningkatan.

Peneliti mengumpulkan data dari lapangan dengan berdasarkan pengamatan/observasi, analisis dokumen, dan wawancara kepada guru, yaitu guru, kepala sekolah, dan siswa.

Adapun deskripsi data yang peneliti dapatkan dari lapangan adalah sebagai berikut.

a. Proses Penerapan permainan “Engkling” untuk meningkatkan keterampilan berbahasa, interaksi sosial, dan sarana pendidikan antikorupsi pada siswa sekolah dasar di Kota Madiun

Proses belajar-mengajar yang baik dapat menghasilkan hasil belajar yang baik pula. Untuk itu, sebelum proses kegiatan belajar-mengajar dilaksanakan diperlukan persiapan-persiapan sebelumnya. Persiapan yang dilakukan oleh peneliti untuk melaksanakan pembelajaran ini antara lain: menyesuaikan dengan program tahunan, program semester, dan silabus yang sudah dibuat oleh pihak sekolah, kemudian peneliti membuat rencana pembelajaran (RPP), instrumen penelitian, dan persiapan lainnya. Persiapan untuk pembelajaran menulis karya tulis ilmiah ini secara lebih rinci dalam uraian berikut ini.

1) Penyiapan Silabus dan Rencana Pembelajaran

Penyiapan perangkat pembelajaran ini dilakukan sebagai acuan dalam melaksanakan pembelajaran yang dilakukan dalam waktu yang sudah ditentukan sehingga ada target hasil yang akan dicapai. Silabus dan rencana pembelajaran sudah disiapkan sejak dari awal. Berdasarkan silabus inilah disusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang terdiri dari unsur-unsur: identitas rencana pembelajaran, kompetensi dasar, indikator, materi pembelajaran, strategi pembelajaran/tahapan

pembelajaran, media/alat pembelajaran, penilaian dan tindak lanjut, serta sumber bacaan.

2) Penyiapan Media Berupa Papan Engkling *Portable*

Sesuai dengan fokus dalam penelitian ini, maka media Engkling digunakan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa, interaksi sosial, dan sarana pendidikan antikorupsi pada siswa sekolah dasar di Kota Madiun. Media Engkling yang dibuat menggunakan model kapal terbang dengan 7 (tujuh) kotak. Media Engkling dibuat dari bahan karpet warna-warna dan diberi gambar yang menarik pada setiap kotak. Hal ini bertujuan untuk menarik minat siswa.

Pada awal pembelajaran, banyak siswa yang tidak mengenal permainan tradisional Engkling. Hanya beberapa siswa yang mengetahui cara bermain Engkling. Peneliti menyiasati dengan meminta siswa yang dapat bermain Engkling untuk menunjukkan cara bermain Engkling kepada teman-temannya. Pada tahap ini peneliti tidak memberikan kreasi apa pun, hanya permainan Engkling sederhana seperti yang biasa dimainkan oleh anak-anak.

Setelah semua siswa mengetahui dasar-dasar bermain Engkling, peneliti menerapkan permainan Engkling dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memberikan kreasi. Proses pembelajaran yang dilakukan sebagai berikut.

1) Kegiatan Awal Pembelajaran

Untuk membangkitkan minat dan keceriaan siswa,

peneliti memberikan *ice breaking* kepada siswa dengan cara mengajak senam otak dan goyang Caesar. Setelah itu siswa dalam satu kelas dibagi menjadi 2 kelompok besar, yaitu kelompok kanan dan kelompok kiri, kemudian dibagi lagi dalam kelompok kecil dengan anggota maksimal 5 siswa. Setelah dibagi dalam kelompok siswa diberi pertanyaan dengan instrument di dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan Sebelum Kegiatan

No	Kelompok 1	Kelompok 2
1	Apa yang kamu lakukan apabila berjumpa dengan temanmu diperjalanan?	Apa yang kamu lakukan apabila berjumpa dengan gurumu ketika di tempat umum?
2	Apa yang kamu lakukan apabila diminta tolong oleh ibumu untuk membelikan sesuatu?	Apa yang kamu lakukan apabila diminta tolong oleh ayahmu untuk mengambilkan sesuatu?
3	Apakah kamu punya banyak teman di lingkungan tempat tinggalmu?	Apakah kamu punya banyak teman di lingkungan tempat tinggalmu?
4	Apakah kamu sering bermain dengan teman-teman di lingkungan tempat tinggalmu?	Apakah kamu sering bermain dengan teman-teman di lingkungan tempat tinggalmu?
5	Apakah kamu akrab dengan semua teman-	Apakah kamu akrab dengan semua teman-

	teman kelasmu?	teman kelasmu?
6	Apakah yang akan kamu lakukan apabila kamu menemukan uang di tepi jalan?	Apakah yang akan kamu lakukan apabila kamu menemukan <i>hand phone</i> di ruang kelas?
7	Apabila kamu disuruh belanja oleh ibumu dan masih terdapat uang kembalian, apa yang akan kamu lakukan?	Apabila kamu disuruh belanja oleh ibumu dan masih terdapat uang kembalian, apa yang akan kamu lakukan?
8	Apa yang kamu lakukan apabila mendapat uang saku lebih dari orang tuamu?	Apa yang kamu lakukan apabila mendapat uang saku lebih dari orang tuamu?
9	Pernahkah kamu menerima uang kepada temanmu karena membantu mengerjakan PR?	Pernahkah kamu memberi uang kepada temanmu karena dibantu mengerjakan PR?
10	Pernahkan kamu memberi hadiah kepada Bu guru agar nilai ujianmu bagus?	Pernahkan kamu memberi hadiah kepada Bu guru agar nilai ujianmu bagus?

Kriteria penilaian

5 : jawaban sesuai dengan etika/karakter yang diharapkan
 3: jawaban kurang sesuai dengan karakter yang diharapkan
 1: jawaban tidak sesuai dengan karakter yang diharapkan

Melalui instrument ini peneliti bertujuan untuk mengetahui bagaimana karakter siswa terutama antikorupsi, dan interaksi sosial siswa. Dengan diperolehnya data awal ini akan memudahkan peneliti untuk merancang langkah-langkah penelitian berikutnya.

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa skor rata-rata kelompok I adalah 77,5 dan skor rata-rata kelompok II adalah 77,8 yang berarti karakter siswa secara umum masih berada pada tataran sedang, sehingga perlu adanya peningkatan. Aspek terendah pada interaksi sosial siswa, pada keakraban siswa dengan teman-teman di lingkungannya. Data ini hanya untuk mengukur sebagai data awal, karena pada dasarnya karakter bukan hanya pada skor angka, tetapi lebih pada pembiasaan dan penerapan dalam kehidupan.

2) Kegiatan Inti Pembelajaran

Setelah siswa selesai mengerjakan instrument 1, maka dilanjutkan dengan permainan Engkling yang telah diberi inovasi. Adapun langkah-langkah proses pembelajaran yang dilakukan dapat dijabarkan sebagai berikut.

- Untuk memulai permainan, pemain harus mendapatkan ghanco dengan cara menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dari peneliti, berhak mendapat ghanco dan melanjutkan permainan, sedangkan siswa yang tidak dapat menjawab pertanyaan dari peneliti dalam batas waktu yang sudah ditentukan harus mundur dan digantikan oleh siswa yang lain. Hal ini dilakukan untuk melatih kecepatan dan ketepatan berpikir bagi siswa, juga melatih jiwa kompetitif antarsiswa.
- Permainan ini dilakukan dengan cara Engkling yaitu berjalan dengan satu kaki, dengan urutan bermain sesuai dengan kelompoknya.

- c) Pemain dilarang menginjak garis kotak dan diharuskan melemparkan ghanco tepat pada kotak yang dituju. Pemain yang menginjak garis atau melempar ghanco tidak sesuai dengan kotak yang dituju dinyatakan gagal dan harus digantikan oleh pemain lain.
 - d) Papan Engkling terdiri dari 7 kotak, yang masing-masing memiliki gambar dan makna yang berbeda. Kotak 1, gambar Kartun bersalaman yang maknanya harus ada kerjasama yang baik antaranggota kelompok dengan saling memaafkan kesalahan. Kotak 2 bergambar seorang anak yang diajari menabung oleh ibunya, kotak 3 bergambar anak-anak yang saling tolong menolong melewati jalan yang sulit, kotak 4 bergambar kerjabakti di sekolah, kotak 5 bergambar bermain bersama, kotak 6 bergambar berbagi dengan orang yang membutuhkan, dan kotak 7 bergambar piala/ medali yang akan diraih oleh setiap siswa.
 - e) Siswa berbagi tugas berbicara dan menyimak dengan kelompoknya masing-masing.
 - f) Siswa yang mendapat tugas berbicara, bermain engkling di atas papan engkling sambil melafalkan kata/kalimat yang dia temukan di tiap kotak yang dilewati dan mengingatnya hingga kembali pada posisi awal dalam durasi 10-15 detik.
 - g) Siswa yang berhasil melewati semua papan Engkling mendapatkan hadiah yang berupa kotak yang menjadi miliknya sehingga tidak boleh diinjak oleh pemain yang lain.
 - h) Siswa yang mendapat tugas menyimak, mencatat tiap kata/kalimat yang didengar dan menyusunnya menjadi kalimat yang tepat.
 - i) Secara berpasangan siswa mendiskusikan kata/kalimat tersebut selama 5-8 menit kemudian melafalkan kalimat yang telah disusun.
 - j) Permainan dilanjutkan oleh kelompok lain dengan aturan permainan sama.
 - k) Setelah semua siswa dalam satu kelompok menyelesaikan permainan pada papan Engkling, maka mereka kemudian bertugas menyusun sebuah paragraf atau karangan berdasarkan kalimat yang sudah dibuat dalam memainkan papan Engkling. Perwakilan dari kelompok menceritakan di depan kelas hasil karangannya kemudian ditanggapi oleh kelompok yang lain.
- 3) Kegiatan Penutup
- Pada kegiatan ini guru bersama-sama dengan siswa mengevaluasi proses pembelajaran yang sudah dilakukan. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau memberi masukan. Guru memberi penekanan pada aspek kebahasaan, interaksi social dan pendidikan anti korupsi. Setelah semua sudah dilaksanakan, guru menutup pelajaran.
- Proses pembelajaran dengan langkah-langkah pembelajaran di atas, dapat diperoleh data sebagai berikut.
- a) Suasana pembelajaran
- Pembelajaran dengan media Engkling *portable* ini dapat dilaksanakan di dalam kelas

(*indoor*) maupun di luar kelas (*outdoor*). Dalam penelitian ini, pembelajaran dengan media Engkling dilaksanakan di dalam kelas. Suasana pembelajaran di dalam kelas menjadi hidup dan kondusif, walaupun sedikit ramai tetapi tetap pada konteks pembelajaran. Suasana pembelajaran yang hidup ditunjukkan dengan adanya keaktifan siswa, interaksi yang baik antara siswa dengan guru, interaksi antar sesama siswa, tersampainya materi pelajaran dengan baik. Suasana pembelajaran yang kondusif sangat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

b) Keaktifan siswa

Keaktifan siswa dalam pembelajaran meningkat dilihat dengan lembar penilaian sikap (afektif) yang terdiri dari aspek: (1) kedisiplinan; (2) minat; (3) keaktifan; dan (4) tanggungjawab. Keaktifan siswa diamati selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan data ini, menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sangat baik, yaitu dengan skor rata-rata 85. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Engkling dapat meningkatkan keaktifan, minat, dan motivasi siswa.

c) Interaksi sosial siswa

Proses belajar-mengajar yang baik sangat ditentukan oleh berbagai faktor. Interaksi yang baik antara guru dan siswa dan interaksi antar sesama siswa juga sangat mendukung berlangsungnya

proses belajar yang menyenangkan. Hal ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan psikologi siswa. Dalam pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berinteraksi sosial siswa melalui permainan tradisional Engkling. Permainan ini menuntut adanya kerjasama dan interaksi sosial yang baik antarsesama pemain dalam satu kelompok.

Berdasarkan data ini diketahui bahwa sebagian siswa belum mempunyai kemampuan interaksi sosial yang baik. Hal ini perlu mendapatkan perhatian yang serius dan upaya penanganan yang baik, mengingat bahwa kemampuan interaksi sosial sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat.

d) Kemampuan berbahasa siswa

Kemampuan berbahasa siswa dalam penelitian ini disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah dibuat di awal, yaitu pada Standar Kompetensi berbicara; Mengungkapkan pikiran, pendapat, perasaan, fakta secara lisan dengan menanggapi suatu persoalan, menceritakan hasil pengamatan, atau berwawancara. Kompetensi dasar yang hendak dicapai yaitu; (2.1) Menanggapi suatu persoalan atau peristiwa, memberikan saran pemecahannya dengan memperhatikan pilihan kata dan santun berbahasa; (2.2) Menceritakan hasil

pengamatan/kunjungan dengan bahasa runtut, baik, dan benar.

Sesuai dengan skenario pembelajaran yang sudah disusun, maka materi yang dipilih untuk mencapai kompetensi ini adalah teks laporan hasil kegiatan. Metode pembelajaran integratif diterapkan untuk mencapai kompetensi ini, sehingga semua aspek berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) diintegrasikan. Kemampuan untuk menanggapi persoalan dilakukan dengan memberi tugas kepada siswa untuk menanggapi gambar yang terdapat pada kotak Engkling yang menjadi bagiannya. Pertama siswa diminta untuk membuat satu kalimat ringkas dari gambar tersebut sebagai *Password* untuk mendapatkan gancho/PIN agar bisa melanjutkan permainan. Apabila siswa berhasil menyelesaikan satu putaran, maka kotak Engkling tersebut menjadi miliknya kemudian dia bertugas menyusun karangan ringkas berdasarkan gambar dalam kotak Engkling tersebut bersama dengan teman-teman sekelompoknya. Setelah semua kotak Engkling berhasil dilewati dan semua gambar sudah diberi tanggapan, maka siswa diminta untuk menceritakan di depan kelas.

Dari kegiatan ini, kemampuan berbahasa siswa terasah dengan membuat karangan ringkas berisi tanggapan dari suatu masalah

dalam gambar di papan Engkling, kemudian kemampuan berbicara terasah dengan kemampuan menceritakan hasil tulisan di depan kelas dan menanggapi hasil tulisan teman dari kelompok lain.

Aspek penilaian yang peneliti terapkan yaitu pada karangan ringkas berisi tanggapan dari suatu masalah dalam gambar di papan Engkling dengan criteria penilaian: (a) kesantunan berbahasa; (b) keruntutan kalimat; (c) bobot/isi tulisan. Data hasil penilaian karangan ringkas diketahui bahwa secara umum kemampuan berbahasa siswa berada pada kategori baik, dengan nilai rata-rata 88. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Engkling dengan proses pembelajaran tersebut efektif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa, karena siswa sungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas dari guru.

Sedangkan pada kemampuan bercerita di depan kelas, kriteria penilaian yang peneliti terapkan yaitu: (a) keberanian; (b) kelancaran bercerita; (c) volume suara; (d) kemampuan memberi dan menanggapi pendapat temannya. Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa secara umum kemampuan bercerita siswa berada pada kategori baik, dengan nilai rata-rata 85. Siswa sudah berani tampil di depan kelas dan mampu bercerita secara lancar dengan

memperhatikan santun
berbahasa.

e) Penanaman pendidikan
antikorupsi

Dalam penelitian ini, pendidikan antikorupsi ditanamkan kepada siswa dengan cara yang menyenangkan. Data berdasarkan tes uraian singkat (pertanyaan awal) menunjukkan bahwa secara tertulis siswa sudah memiliki nilai-nilai karakter yang baik. Akan tetapi, berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah dan guru kemudian ditriangulasikan dengan hasil observasi, peneliti menyimpulkan bahwa hasil tes tulis dengan kenyataan terdapat kesenjangan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diketahui bahwa masih kurangnya budaya mandiri (kemandirian) dan kedisiplinan, dan kesederhanaan siswa. Dari wawancara dengan guru, diketahui bahwa kadang siswa tidak mandiri menyikapi suatu masalah di sekolah (masalah akademik maupun masalah sosial dengan temannya) sehingga kadang ada orang tua siswa ke sekolah untuk minta klarifikasi dan bahkan ada orang tua yang datang ke sekolah menyalahkan pihak sekolah atas masalah kecil yang terjadi antarsiswa.

Nilai-nilai pendidikan antikorupsi yang ditanamkan dalam pembelajaran ini meliputi Kejujuran, Keberanian, Tanggungjawab, Kesederhanaan, Kepedulian, Daya Juang, dan Keadilan. Nilai-nilai ini ditanamkan selama dalam proses pembelajaran dan diharapkan

mampu diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Keefektifan permainan tradisional “Engkling” untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, interaksi sosial, dan pendidikan antikorupsi pada siswa SD di Kota Madiun

Penerapan permainan tradisional “Engkling” untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, interaksi sosial, dan pendidikan antikorupsi pada siswa SD di Kota Madiun yang dilakukan dalam penelitian ini membawa hasil yang sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian ini mempunyai tingkat keefektifan yang tinggi. Dampak utama dari pelaksanaan penelitian ini adalah proses pembelajaran menjadi semakin berkualitas. Proses pembelajaran yang berkualitas lebih mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peningkatan kualitas pembelajaran dalam penelitian ini dilihat dari faktor-faktor berikut.

1) Keaktifan Siswa

Keaktifan siswa dalam pembelajaran meningkat dilihat dengan lembar penilaian sikap (afektif) yang terdiri dari aspek: (1) kedisiplinan; (2) minat; (3) kerja sama; (4) keaktifan; dan (5) tanggungjawab. Keaktifan siswa diamati selama proses pembelajaran berlangsung.

2) Minat dan Motivasi Siswa

Siswa lebih berminat dan termotivasi mengikuti pembelajaran apresiasi cerita rakyat. Minat dan motivasi sangat menentukan keberhasilan belajar siswa. Penerapan permainan tradisional dengan media Engkling dapat

- menumbuhkan motivasi internal dalam diri siswa sehingga siswa lebih berminat dan tertarik dalam belajar. Pemberian nomor dada dan *reward* merupakan sumber motivasi ekstrinsik bagi siswa sehingga mereka lebih bersemangat dan lebih siap.
- 3) Kejujuran, Tanggung Jawab, dan Keberanian
Penerapan permainan tradisional “Engkling” dapat melatih kemampuan sosial siswa, diantaranya adalah rasa tanggung jawab terhadap keberhasilan belajar teman-temannya dalam satu kelompok. Tanggung jawab dan keberanian siswa meningkat dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Diharapkan tanggung jawab dan keberanian siswa akan semakin terasah untuk proses pembelajaran selanjutnya.
 - 4) Keterampilan Guru dalam Mengelola Kelas
Guru lebih terampil dalam melakukan proses pembelajaran dan kesiapan guru lebih matang. Mulai dari tahap persiapan RPP, penyiapan materi, dan media. Pengkondisian kelas dengan kelompok kecil perlu pengontrolan yang tepat dari guru. Guru semakin menguasai kelas dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
 - 5) Peningkatan kemampuan berbahasa dan interaksi sosial siswa
Peningkatan kemampuan berbahasa ditunjukkan dengan nilai mengarang siswa rata-rata sebesar 81,65 dan nilai bercerita siswa sebesar 82,65. Kedua nilai

ini sudah melebihi KKM yang ditentukan sebesar 80. Sedangkan interaksi sosial siswa didapatkan dari observasi selama kegiatan kerja kelompok diperoleh skor rata-rata kelas sebesar 83,25.

Proses pembelajaran harus menyeimbangkan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, maka proses pembelajaran perlu direncanakan secara jelas agar tercipta suatu aktivitas belajar yang kondusif bagi siswa. Kerja sama semua pihak, baik guru, siswa, dan pengelola kebijakan menjadi salah satu faktor pendukung tercapainya tujuan yang diharapkan. Pembelajaran bahasa Indonesia harus mampu memberikan proporsi yang cukup dalam penanaman konsep dan praktik berbahasa melalui proses pembelajaran yang mempertimbangkan ketepatan metode dan media yang dipilih oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa siswa yang meliputi kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara terarah dan seimbang. Kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan permainan *engkling* yang telah diberi kreasi, berupa aturan permainan yang berbeda sehingga secara aktif dan gembira siswa dapat mempelajari dan mempraktikkan materi pelajaran bahasa Indonesia dengan mudah.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh gambaran bahwa minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih rendah. Siswa kurang tertarik dengan pembelajarannya. Guru masih menjadi pusat pembelajaran,

akibatnya pembelajaran menjadi kurang kondusif dan kurang menyenangkan. Kondisi tersebut membawa dampak yang negatif terhadap kemampuan berbahasa dan interaksi sosial siswa. Berdasarkan data pertanyaan awal, diketahui bahwa skor rata-rata kelompok I adalah 77,5 dan skor rata-rata kelompok II adalah 77,8 yang berarti karakter siswa secara umum masih berada pada tataran sedang, sehingga perlu adanya peningkatan. Aspek terendah pada interaksi sosial siswa, pada keakraban siswa dengan teman-teman di lingkungannya. Sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah adalah 80, berarti baru 50% siswa yang mencapai KKM.

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa antara proses pembelajaran dan hasil mempunyai hubungan timbal balik yang erat. Pemilihan metode dan media pembelajaran yang efektif menjadi hal penting bagi guru. Berdasarkan permasalahan tersebut, tindakan yang telah dilakukan dalam penelitian adalah permainan tradisional “Engkling” untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, interaksi sosial, dan pendidikan antikorupsi. Pemilihan pembelajaran dengan memanfaatkan permainan tradisional Engkling mengajak siswa untuk berimajinasi dan berkreasi menyusun kata dan kalimat sesuai materi yang diberikan, menjaga kebugaran jasmani, melatih pengendalian diri, dan teknik pengorganisasian anggota dalam kelompok bermain. Melalui kegiatan ini siswa dapat belajar menyusun pantun, puisi, lirik lagu daerah/nasional, mengisi kalimat

rumpang, menyusun ide pokok cerita melalui gambar, menyusun peribahasa, menyusun kalimat petunjuk penggunaan alat, menyusun kalimat berita, pidato, dan materi pelajaran lainnya yang disesuaikan kurikulum siswa.

D. Simpulan

1. Proses Penerapan permainan “Engkling” untuk meningkatkan keterampilan berbahasa, interaksi sosial, dan sarana pendidikan antikorupsi pada siswa sekolah dasar di Kota Madiun dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut;
 - a. Kegiatan Awal Pembelajaran dilakukan dengan membagi siswa dalam satu kelas menjadi 2 kelompok besar, yaitu kelompok kanan dan kelompok kiri, kemudian dibagi lagi dalam kelompok kecil dengan anggota maksimal 5 siswa.
 - b. Kegiatan Inti pembelajaran dilakukan dengan: (1) Untuk memulai permainan, pemain harus mendapatkan ghanco dengan cara menjawab pertanyaan yang diberikan oleh peneliti; (2) Permainan ini dilakukan dengan cara Engkling yaitu berjalan dengan satu kaki, dengan urutan bermain sesuai dengan kelompoknya; (3) Pemain dilarang menginjak garis kotak dan diharuskan melemparkan ghanco tepat pada kotak yang dituju. Pemain yang menginjak garis atau melempar ghanco tidak sesuai dengan kotak yang dituju dinyatakan gagal dan harus digantikan oleh pemain lain; (4) Papan Engkling terdiri dari 7 kotak, yang masing-masing memiliki gambar dan makna

yang berbeda. Kotak 1, gambar Kartun bersalaman yang maknanya harus ada kerjasama yang baik antaranggota kelompok dengan saling memaafkan kesalahan. Kotak 2 bergambar seorang anak yang diajari menabung oleh ibunya, kotak 3 bergambar anak-anak yang saling tolong menolong melewati jalan yang sulit, kotak 4 bergambar kerjabakti di sekolah, kotak 5 bergambar bermain bersama, kotak 6 bergambar berbagi dengan orang yang membutuhkan, dan kotak 7 bergambar piala/ medali yang akan diraih oleh setiap siswa; (5) Siswa berbagi tugas berbicara dan menyimak dengan kelompoknya masing-masing; (6) Siswa yang mendapat tugas berbicara, bermain engkling di atas papan engkling sambil melafalkan kata/kalimat yang dia temukan di tiap kotak yang dilewati dan mengingatnya hingga kembali pada posisi awal dalam durasi 10-15 detik; (7) Siswa yang berhasil melewati semua papan Engkling mendapatkan hadiah yang berupa kotak yang menjadi miliknya sehingga tidak boleh diinjak oleh pemain yang lain; (8) Siswa yang mendapat tugas menyimak, mencatat tiap kata/kalimat yang didengar dan menyusunnya menjadi kalimat yang tepat; (9) Secara berpasangan siswa mendiskusikan kata/kalimat tersebut selama 5-8 menit kemudian melafalkan kalimat yang telah disusun; (10) Permainan dilanjutkan oleh kelompok lain dengan aturan

permainan sama; (11) Setelah semua siswa dalam satu kelompok menyelesaikan permainan pada papan Engkling, maka mereka kemudian bertugas menyusun sebuah paragraf atau karangan berdasarkan kalimat yang sudah dibuat dalam memainkan papan Engkling.

- c. Kegiatan Penutup, pada kegiatan ini guru bersama-sama dengan siswa mengevaluasi proses pembelajaran yang sudah dilakukan. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau memberi masukan.
2. Permainan tradisional “Engkling” efektif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, interaksi sosial, dan pendidikan antikorupsi pada siswa SD di Kota Madiun ditunjukkan dengan meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang ditandai dengan meningkatkan keaktifan siswa yang meliputi aspek: (1) kedisiplinan; (2) minat; (3) kerja sama; (4) keaktifan; dan (5) tanggungjawab. Nilai-nilai pendidikan anti korupsi yang ditanamkan sudah tampak dalam pembiasaan pada perilaku siswa yaitu nilai kejujuran, tanggung jawab, dan keberanian. Sedangkan kemampuan berbahasa ditunjukkan dengan nilai mengarang siswa rata-rata sebesar 81,65 dan nilai bercerita siswa sebesar 82,65. Kedua nilai ini sudah melebihi KKM yang ditentukan sebesar 80. Sedangkan interaksi sosial siswa didapatkan dari observasi selama kegiatan kerja kelompok diperoleh skor rata-rata kelas sebesar 83,25.

Saran

Berdasarkan simpulan di atas perlu diperhatikan beberapa hal untuk perbaikan dan pengembangan

pembelajaran. Penulis menyarankan sebagai berikut.

1. Kepala Sekolah
 - a. Sebaiknya membuat kebijakan untuk meningkatkan kompetensi guru, misalnya mengikutsertakan guru dalam forum-forum ilmiah seperti seminar pendidikan, diklat, dan sebagainya.
 - b. Memotivasi guru untuk aktif melakukan inovasi dalam pembelajaran, misalnya dengan melakukan pengembangan media pembelajaran.
 2. Guru
 - a. Para guru sebaiknya lebih kreatif dan inovatif dalam mengajar terlebih untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia agar tidak monoton.
 - b. Guru sebaiknya sering memberikan motivasi kepada siswa untuk mempunyai jiwa sosial dan memberikan keteladanan dalam berinteraksi sosial .
 3. Siswa
 - a. Siswa sebaiknya melakukan kerja sama yang baik dengan teman-temannya, dengan sering melakukan diskusi dan tukar pengalaman dengan membentuk kelompok belajar.
 - b. Siswa harus banyak berlatih, banyak menambah wawasan dengan sering membaca buku, dan tidak segan-segan untuk meminta bimbingan kepada guru.
- Harapan peneliti semoga apa yang telah diteliti ini dapat memberikan manfaat serta sumbangan pemikiran bagi pengembangan pembelajaran bagi para pendidik dan berbagai pihak yang berkepentingan. Penelitian ini dapat dilanjutkan oleh peneliti lain dengan penelitian yang lebih luas

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Yunus. 1981. *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah.
- Bambang Yulianto. 2008. *Aspek Kebahasaan dan Pembelajarannya*. Surabaya: Unesa University press
- James Danandjaja. 2007. *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti
- www.kpk.go.id. 2011. *KPK Cegah Korupsi Lewat Pendidikan Siswa*. Diunduh tanggal 10 Desember 2013
- Maryati,K., & Suryawati,J. 2003.*Sosiologi I*. Jakarta: Erlangga
- Sarwiji Suwandi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Surakarta: Tim Sertifikasi Guru
- Susanti, Siswati, dan Widodo. 2010. “Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kompetensi Interpersonal dengan Teman Sebaya Pada Siswa SD (study eksperimental pada siswa kelas 3 SDN Sronol Wetan 04-09 dan SDN Sronol Wetan 05-08” dalam *Jurnal Psikologi* Vol.8 No.2 Oktober 2010 hal 147. Universitas Diponegoro.
- Taufina. 2009. “Authentic Assesment dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas Rendah SD” dalam *Jurnal Pedagogi* Vol. IX No. 1 April 2009 hal 113. Universitas Negeri Padang.

Wina Sanjaya. 2008. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana Pernada Media Grup.